

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-148307

(43)公開日 平成7年(1995)6月13日

(51)Int.Cl. <sup>6</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 5/04	5 1 6 F			
	C			
	D			
	5 1 2 J			

審査請求 未請求 請求項の数1 F D (全 8 頁)

(21)出願番号 特願平5-326345

(22)出願日 平成5年(1993)11月30日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 矢野 慶二

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

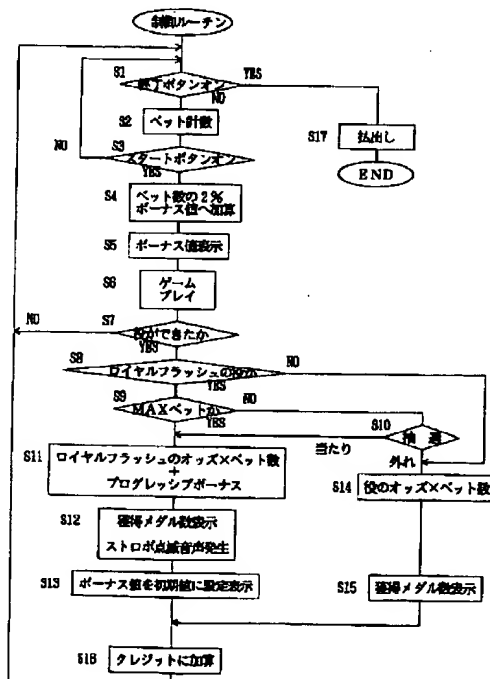
(74)代理人 弁理士 江原 望 (外2名)

(54)【発明の名称】 プログレッシブゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 賭けたメダル数に関係なく全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスを獲得するチャンスを与えることができるプログレッシブゲーム装置を提供する。

【構成】 1台以上のメダルゲームマシンと、前記メダルゲームマシンと連動して特定の役につき所定状態になるとボーナス値に応じたメダルの払出しを行うプログレッシブメダル払出手段と、前記ボーナス値を表示するプログレッシブボーナス表示手段と、前記各メダルゲームマシンでゲーム開始に先立って賭けられたメダル数を計数するベット計数手段と、賭けられたメダル数の所定割合を毎回前記ボーナス値に加算するボーナス加算手段と、前記特定の役が構成されたとき前記ベット計数手段が計数したメダル数に対応して設定された当選確率で抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段により当選すると前記プログレッシブメダル払出手段に払出しを指示するプログレッシブ指示手段とを備えたことを特徴とするプログレッシブゲーム装置。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 メダルを投入して複数の役のうち1つの役を構成するようにプレイし所定状態になると役ごとに決められた枚数のメダルの払出しが可能となる1台以上のメダルゲームマシンと、

前記メダルゲームマシンと連動して特定の役につき所定状態になるとボーナス値に応じたメダルの払出しを行うプログレッシブメダル払出手段と、

前記ボーナス値を表示するプログレッシブボーナス表示手段と、

前記各メダルゲームマシンでゲーム開始に先立って賭けられたメダル数を計数するベット計数手段と、

賭けられたメダル数の所定割合を毎回前記ボーナス値に加算するボーナス加算手段と、

前記特定の役が構成されたとき前記ベット計数手段が計数したメダル数に対応して設定された当選確率で抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により当選すると前記プログレッシブメダル払出手段に払出しを指示するプログレッシブ指示手段とを備えたことを特徴とするプログレッシブゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、メダルを投入し操作ボタン等を操作して例えばポーカーゲーム等の役を構成するようにプレイし、役が完成すればその役に応じたメダル数の払出しを受け完成しなければ賭けたメダルは没収されてしまうメダルゲーム装置に関し、特にその発展した形のプログレッシブゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来技術】 プログレッシブゲーム装置は、通常複数台のメダルゲームマシンを連動し、各マシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめて貯蓄し、特定の役で勝ったプレイヤーにその貯蓄分をボーナスとして払出すようにしたゲーム装置である。

【0003】 従来この種のメダルゲーム装置には米国特許第4,837,728号明細書ならびに米国特許第5,116,055号明細書に記載された例がある。

【0004】 前者のプログレッシブゲーム装置は6~16台のメダルゲームマシンでグループを構成し、特定の役毎にプログレッシブボーナス枚数が表示されるもので、メダル（ここではコイン）投入毎に投入枚数の一定割合がそれぞれのプログレッシブボーナスに配分されボーナス値に加算される。

【0005】 そして複数のプレイヤーの誰かが、プログレッシブボーナスを有するある特定の役で勝ったときは、その役のプログレッシブボーナス値に応じたコインの払出しがその勝ったプレイヤーになされる。ただし賭けることができる予め決められた最大枚数のメダルを賭けた場合（マキシマムベット）に限られる。払出しが終

わると、払出されたプログレッシブボーナスのボーナス値は初期値にセットされる。

【0006】 また後者の例のプログレッシブゲーム装置は、異なるプレーの特徴を有するマシン、例えばゲームの種類が異なるマシン（スロットルマシンとポーカーマシン）、異なる投入金額の単位のもの、異なる勝ちの頻度を有するもの（3リールと4リール）等がシステムに連動しており、実施例では、それぞれ異なる4台のマシンがリンクされている。

10 【0007】 そして異なるマシンごとにほぼ均等した勝ちが得られるようになっている。それは、それぞれのマシンの投入メダル数、金額、ヒット頻度、プログレッシブボーナス値などより算出された、それぞれのマシン毎に投入メダルの一定割合を拠出することに依っている。すなわち、個々のマシン毎にプログレッシブボーナス値を負担することになる。

20 【0008】 そして、前述同様複数のプレーヤーの誰かが、プログレッシブを有する特定の役で勝ったときは、そのプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払出しがその勝ったプレーヤーになされ、払出しが終わると、払出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。ただし本例においてもプログレッシブボーナスを獲得するには必ずマキシマムベットをすることが、条件になっていた。

## 【0009】

30 【解決しようとする課題】 以上のように従来のプログレッシブゲーム装置においては、マキシマムベットをして特定の役で勝ったプレイヤーのみがプログレッシブボーナスを獲得することができ、マキシマムベットをしていないプレイヤーはそのチャンスが与えられなかった。

【0010】 プログレッシブゲーム装置では常に賭けたメダルの数の一定割合をプログレッシブボーナスに配分しボーナス値に加算されているにもかかわらずマキシマムベットをしたプレイヤーのみにプログレッシブボーナスを獲得するチャンスが与えられ、全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスが還元されない点に不合理があり、一部興味が殺がれる原因ともなっていた。

40 【0011】 本発明は、かかる点に鑑みなされたもので、その目的とする処は賭けたメダル数に関係なく全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスを獲得するチャンスを与えることができるプログレッシブゲーム装置を供する点にある。

## 【0012】

50 【課題を解決するための手段および作用】 上記目的を達成するために、本発明は、メダルを投入して複数の役のうち1つの役を構成するようにプレイし所定状態になると役ごとに決められた枚数のメダルの払出しが可能となる1台以上のメダルゲームマシンと、前記メダルゲームマシンと連動して特定の役につき所定状態になるとボーナス値に応じたメダルの払出しを行うプログレッシブメ

ダル払出手段と、前記ボーナス値を表示するプログレッシブボーナス表示手段と、前記各メダルゲームマシンでゲーム開始に先立って賭けられたメダル数を計数するベット計数手段と、賭けられたメダル数の所定割合を毎回前記ボーナス値に加算するボーナス加算手段と、前記特定の役が構成されたとき前記ベット計数手段が計数したメダル数に対応して設定された当選確率で抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段により当選すると前記プログレッシブメダル払出手段に払出しを指示するプログレッシブ指示手段とを備えたプログレッシブゲーム装置とした。

【0013】プログレッシブボーナスの獲得できる特定の役が構成されれば、賭けたメダル数に対応した当選確率で抽選を行い、当選によりプログレッシブボーナスを獲得できるので、賭けたメダル数に関係なく全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスの獲得のチャンスが与えられ、合理的であり興味が殺がれることはない。

【0014】

【実施例】以下本発明の一実施例を図面に基づいて説明する。図1は、本実施例のプログレッシブゲーム装置1の全体外観図である。6台の2で1グループを構成し、各ポーカーゲームマシン2が一行に配列された上方中央において、上段にROYAL FLASH（ロイヤルフラッシュ）のプログレッシブボーナス表示部3が配設され、下段中央にウインインフォ表示部4、左右に装飾用表示部5、5が設けられている。すなわち本プログレッシブゲーム装置1では、プログレッシブボーナスを獲得できる特定役をロイヤルフラッシュとしている。

【0015】各ポーカーゲームマシン2は、縦長の箱体をなし、正面上部には、役の種類や役毎のオッズ等が表示された表示パネル6が配設され、その下にモニターテレビ7が配置され、モニターテレビ7の下端から前方へ操作卓8が突出している。操作卓8には操作ボタン9が配列されるとともに、右寄りにメダル投入口10が設けられている。操作卓8の下方は装飾パネル11が張設されて、その装飾パネル11の内側からメダル払出口12が下方へ延出し、その下方はメダルトレイ13となっている。かかるポーカーゲームマシン2はそれぞれ架台14に乘せられている。

【0016】6台のポーカーゲームマシン2は、1グループをなし集中管理されており、その概略ブロック図を図2に示し説明する。各ポーカーゲームマシン2は、それぞれメインボード20によってモニターテレビ7、各種表示その他メダル払出ホッパー等の制御がなされるとともに入出力インタフェース21を介して他のポーカーゲームマシン2と信号の入出力が行われるとともに、6台のポーカーゲームマシン2を集中制御するスーパーコントローラ25からの信号を入力し、各ポーカーゲームマシン2の稼動情報の一部を入出力インタフェース21を介してスーパーコントローラ25へ出力する。

【0017】スーパーコントローラ25は、各ポーカーゲームマシン2において掛けたメダル数（ベット数）の配分を制御し、LEDボード26、27を介して前記プログレッシブボーナス表示部3へプログレッシブボーナス値の表示を行い、ウインインフォ表示部4へ勝ちを獲得したマシンのナンバーおよび獲得メダルの枚数等の表示を行う。

【0018】コントロールボード28はランプドライブボード29を介して装飾用表示部5内に内蔵されたストロボランプ30を点滅させたり、その他のLEDユニット32をLEDドライブボード31を介して駆動するとともに、サウンドボード33を介して左右のスピーカ34、35を駆動制御する。

【0019】以上のように構成されたプログレッシブゲーム装置において、本発明の1実施例におけるゲーム進行の手順を図3のフローチャートに基づいて説明する。

【0020】まずステップ1で操作ボタン9の一つである終了ボタンが押されているかを判別し、ゲームを終了するとき以外終了ボタンを押さないで、当初はステップ2に進み、メダル投入口10にメダルを投入するかまたは操作ボタン9の一つであるベットボタンによりクレジットからメダルを賭けるかしてその賭けたメダル数（ベット数）を計数し、次いでステップ3で操作ボタン9の一つであるスタートボタンが押されたか否かが判別される。

【0021】スタートボタンが押されるまではステップ3からステップ1に戻り、以後ステップ1、2、3を繰り返して賭けるメダルの数を増やしたりしてベット数を決定する。ベット数が決定した処でスタートボタンを押すと、ステップ3からステップ4に進み、ベット数の2%をボーナス値に加算し、加算されたボーナス値がプログレッシブボーナス表示部3に表示される（ステップ5）。

【0022】そしてポーカーゲームが始まる。モニターテレビ7には5枚の手札が配られて表向きに表示されるので、プレイヤーは配られた手札から可能性のある役のうち自らが狙う役をつくるべく、何枚かのカードを交換し、役を構成する。

【0023】その結果役でできたか否かをステップ7で判別し、その役ができなかったときはステップ1に戻り、役ができるときはステップ8に進み、今度はできた役がロイヤルフラッシュか否かを判別する。ロイヤルフラッシュ以外の役である場合はステップ14に飛び、その役のオッズにベット数を乗算して獲得メダル数を算出し、モニターテレビ7内にその獲得メダル数を表示し（ステップ15）、次にステップ16に進んでクレジットに獲得メダル数を加算してステップ1に進む。

【0024】またステップ8でできた役がロイヤルフラッシュと判別されたときは、ステップ9に進み予め決められた最大のベット数か否かを判別する。本実施例では

5

5枚を最大ベット数として設定している。最大のベット数を賭けた場合（マックスベット）は、直接ステップ11に進むが、マックスベットでない場合はステップ10に進み抽選により当選した場合にステップ11に進む。

【0025】ステップ10における抽選は、結局ベット数が4以下の場合に行われ、ベット数が大きい程当選確率が高くなるように設定されている。そしてステップ10の抽選の結果外れると、ステップ14に進んでロイヤルフラッシュの役のみの獲得メダル数を算出し、モニターテレビ7に表示し（ステップ15）、クレジットに加算して（ステップ16）、ステップ1に戻る。

【0026】ステップ10における抽選で当選したとき、またはステップ9でマックスベットであると判断されたときにステップ11に進むと、ロイヤルフラッシュのオッズにベット数を乗算した役としての獲得メダル数にプログレッシブボーナス値を加算して最終的な獲得メダル数が算出される。

【0027】そして次のステップ12においてこの獲得メダル数をモニターテレビ7内に表示するとともにウインインフォ表示部4に表示し、スピーカ34, 35を駆動して音を発生し、さらにランプドライブボード29を介してストロボランプ30を駆動し、装飾用表示部5を点滅し、ウインインフォ表示部4にはプログレッシブボーナスを獲得したマシンのナンバーも表示され、全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスを獲得したプレイヤーが出たことを知らせる。

【0028】そして次のステップ13でプログレッシブボーナス表示部3に表示されるプログレッシブボーナス値を初期値に設定し、ステップ16に進んで前記獲得したメダル数をクレジットに加算してステップ1に戻る。

【0029】ステップ1に戻ると、再びゲームする場合はメダルを賭け、ゲームを終了する場合は終了ボタンを押せばステップ1からステップ17に進み、クレジットされていたメダルの払出しがメダル払出口12から行われる。

【0030】以上のようにゲームは進行するので、ロイヤルフラッシュの役が構成されたときは、マックスベットなら無条件でプログレッシブボーナスを獲得でき、マックスベットでなくともベット数に応じた当選確率の抽選で当選すればプログレッシブボーナスを獲得できる。

【0031】すなわちロイヤルフラッシュの役が構成されればマックスベットに満たないベット数であっても全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスを獲得するチャンスが与えられる。またベット数に応じて当選確率を決めているので合理的であり、興味が常に保たれる。

【0032】いま前記図3のフローチャートのうちステップ10の抽選に入ったときのモニターテレビ7の画面の様子を図4および図5に示す。ベット数が2でゲームが開始され、プレイヤー手札a, b, c, d, eの右の2枚の手札d, eをホールドして残りの3枚の手札が交換

6

された結果、ロイヤルフラッシュの役が完成され、その完成された直後のディスプレイ画面を図4は示している。

【0033】プレイヤー手札a, b, c, d, eの左下にベット数、獲得メダル数を表示するWAGER, WIN表示部f、右下にはクレジット数を表示するCREDIT表示部gがあり、図4ではWAGER, WIN表示部fのWAGERに2、WINにはまだ表示がなく、CREDIT表示部gには“0”が表示されている。プレイヤー手札a, b, c, d, eの左上にはオッズ表示部hがあり、いまロイヤルフラッシュのオッズが表示されている（図示せず）。

【0034】そしてプレイヤー手札a, b, c, d, eの右上には抽選表示部iがあり、ロイヤルフラッシュの役が完成された直後は図4に示すように“PROGRESSIVE CHANCE”が表示されてプログレッシブボーナス獲得のチャンスが訪れたことを示している。この表示は間もなく消え、図5に示すように抽選表示部iはグラフィックなディスプレイ表示に変わり、抽選が行われる。

【0035】図5において抽選表示部iは、ベット数表示行が上から下へ5BETから1BETまで形成され、5BET行には5個の○が配列され、4BET行には4個の○が配列され、以後順に3BET行には3個、2BET行には2個、1BET行に1個の○が左側に寄せて整列表示されており、この複数の○を縦にみると左から1列目に5個、2列目に4個、3列目に3個、4列目に2個、5列目に1個の○が存在する。

【0036】そしていまベット数が2なので2BET行が横長のベット表示枠jで囲まれており、縦長の抽選確定枠kが、○を囲んで1列から5列迄左右に移動して適当な任意の時間後停止するようになっている。この抽選確定枠kが停止したときの列とベット表示枠jの行が交叉する処に○があると当選となるが、○がなければ外れである。

【0037】図5では抽選確定枠kは2列目に停止したので、ベット表示枠jのある2BET行との交叉する処に○があり、当選した状態を示している。抽選確定枠kが左右に移動するに際して各列に止まる時間はいずれの列も同じなので、BET数が大きく○が多い方が当選する確率が高い。

【0038】すなわちベット数が1ならば当選する確率は5分の1であるがベット数が4ならば5分の4の確率で当選し、当選する確率が高い。なお5BET行が一応表示されているが当選確率は100%であり、この場合は前記したように抽選を行わない。

【0039】このように抽選表示部iにおいて抽選確定枠kが左右に移動するのでプレイヤーは何処に停止するかを固唾をのんで見守ることになり興味がそそるものがある。図5に示すように抽選確定枠kが2列目に停止して当選が確定するとプレイヤー手札a, b, c, d, eの上辺に沿う文字表示部mに“PROGRESSIVE WIN 6000ME

7

DALS”の文字が表示され(外れのときは“YOU LOSE”)、WAGER, WIN 表示部 f の WIN に“6000”が表示される。

【0040】この6000というのは、ロイヤルフラッシュのオッズにベット数の2を乗算した値とプログレッシブボーナス値を加えたとき偶々6000となったもので、6000枚のメダルが獲得されたことになり、CREDIT表示部 g に当初“0”であったものが“6000”と表示される。

【0041】以上の実施例では、最大ベット数が5で、実際に賭けたベット数が1ならば5分の1、2ならば5分の2というように実際に賭けたベット数に比例して当選確率が決まる抽選を行っていたが、必ずしも比例しない確率を設定してもよい。またプログレッシブボーナスを獲得できる特定の役はロイヤルフラッシュに限らず、他の役にしてもよい。ただし簡単にできてしまう役はプレイヤーを過度に有利にしてしまうので完成するのが難しい役、例えばストレートフラッシュ、フォーカード等に行うことが好ましく、また複数の役を特定の役に設定してもよい。

【0042】本実施例では、ポーカーゲームを対象にプログレッシブゲーム装置を構成したが他のゲーム例えばブラックジャック等のカードゲームやスロットルマシン等のゲーム機にも実施可能である。

【0043】

【発明の効果】本発明は、プログレッシブボーナスの獲得できる特定の役が構成されれば、賭けたメダル数に対応した当選確率で抽選を行い、当選によりプログレッシブボーナスを獲得できるので、賭けたメダル数に関係なく全てのプレイヤーにプログレッシブボーナスの獲得の

8

チャンスが与えられ、かつ抽選では賭けたメダル数に応じて当選確率が設定されているので、合理的であり常に興趣が保たれることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る一実施例のプログレッシブゲーム装置の外観図である。

【図2】本ゲーム装置の制御系のブロック図である。

【図3】本実施例における制御ルーチンを示すフローチャートである。

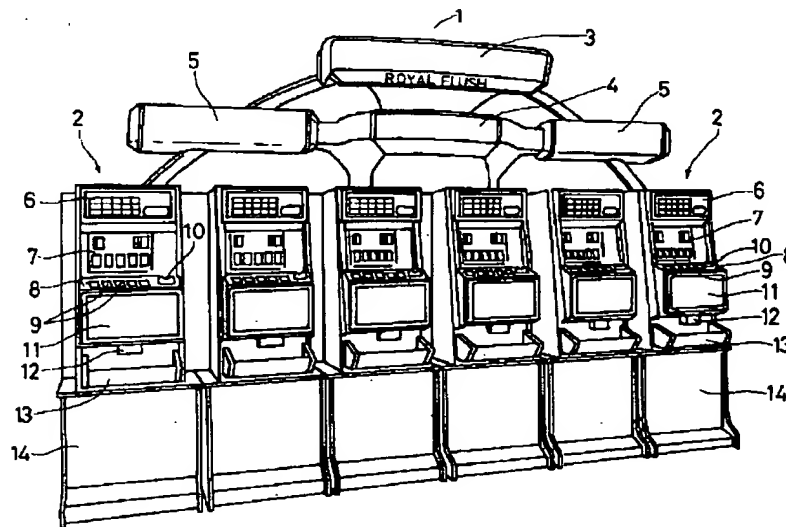
【図4】モニターテレビのディスプレイ画面に表示された一例を示す図である。

【図5】同別の状態のディスプレイ画面を表示する図である。

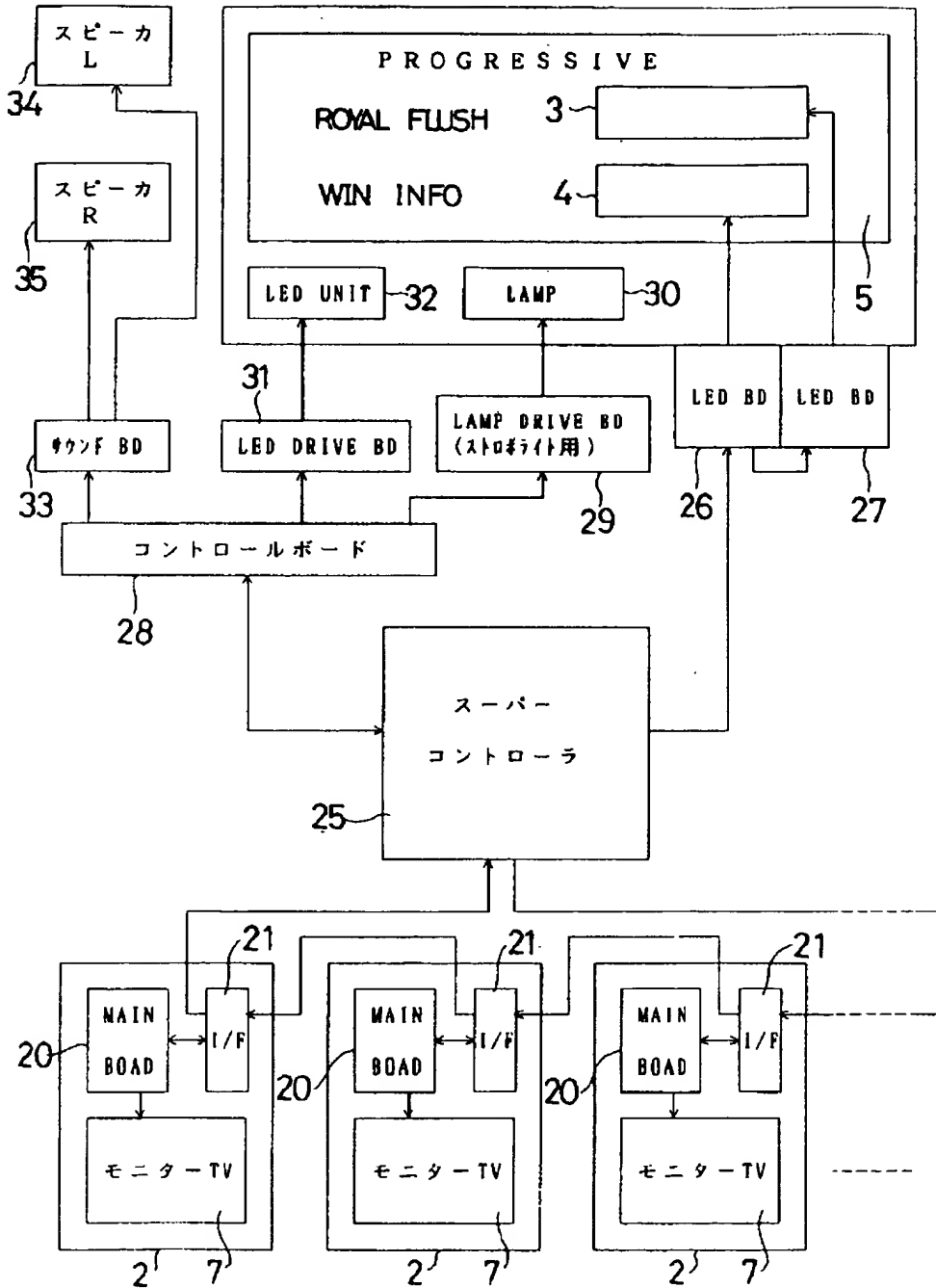
【符号の説明】

1…プログレッシブゲーム装置、2…ポーカーゲームマシン、3…プログレッシブボーナス表示部、4…ウインインフォ表示部、5…装飾用表示部、6…表示パネル、7…モニターテレビ、8…操作卓、9…操作ボタン、10…メダル投入口、11…装飾パネル、12…メダル払出口、13…メダルトレイ、14…架台、20…メインボード、21…入出力インタフェース、25…スーパーコントローラ、26、27…LEDボード、28…コントロールポート、29…ランプドライバボード、30…ストロボランプ、31…LEDドライバボード、32…LEDユニット、33…サウンドボード、34、35…スピーカ、a～e…プレイヤー手札、f…WAGER WIN 表示部、g…クレジット表示部、h…オッズ表示部、i…抽選表示部、j…ベット表示ライン、k…抽選確定ライン、m…文字表示部。

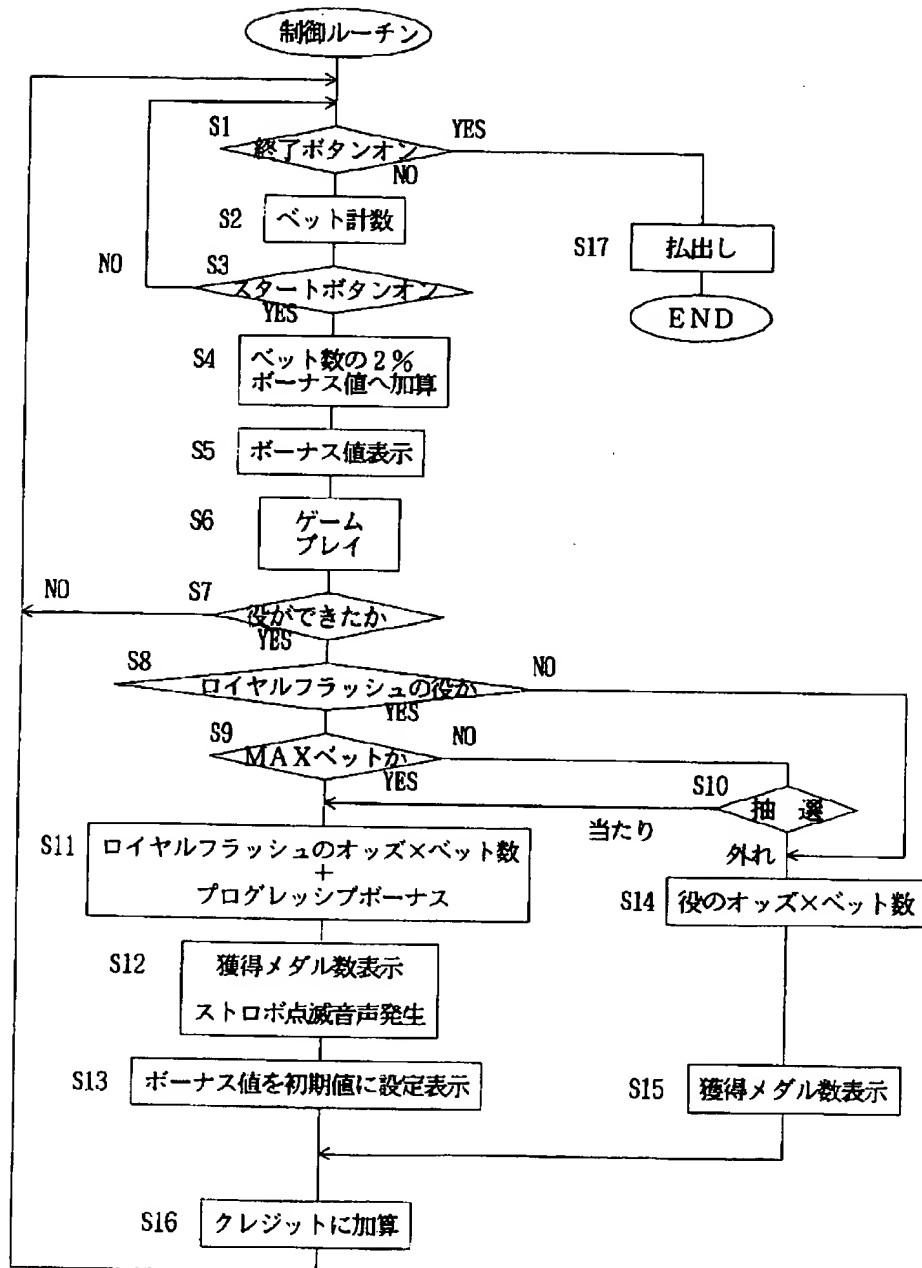
【図1】



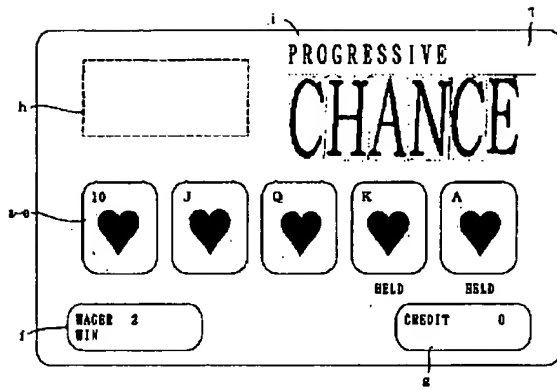
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

